

DAFTAR PUSTAKA

- Agdiz Ariyandha Harizenputri. (2017). "Anlos Mainan Edukasi Pengenalan Hewan untuk Usia 3-5 Tahun". *E-Proceeding of Art & Design*.
- Agus Mulyanto, 2009, *Sisitem Informasi Konsep & Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- ANDROID (STUDI KASUS: TK AR RIDHO KEL. EKA JAYA JAMBI)." *PROCESSOR* 10.1 (2017): 436-443.
- Anik Vega Vitaningsih. (2016). "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal INFORM* Vol. 1, No. 1.
- Apriyanto, Ishak Saputra Lasodi. (2016). "Pembeuatan *Game* Labirin Menggunakan Aplikasi *Construct 2* Berbasis *Online*". *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer STMIK Bina Mulia*.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Blanchard, J., & Moore, T. (2010). *The digital world of young children: impact on emergent literacy: a white paper*. Pearson Foundation.
- Brigita Ratna Mega Sari. (2018). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Metode Montessori Materi Pengelompokan Hewan Menurut Habitatnya Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II SD".
- Depdiknas, Pusat Kurikulum Balitbang. "Kurikulum Berbasis Kompetensi." *Jakarta: Depdiknas* (2002).
- Devita Philia Prawatiningtyas. (2015). "Pengembangan Media *APRON HITUNG* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul".
- Dewi, Ghea Putri Fatma. "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash." *Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta* (2012).
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta. 2006), hlm 136.
- Gullen, Ashley & Gullen, Thomas. 2011. *Construct 2*. <http://www.scirra.com/construct2>.
- Gullen, Ashley. 2011. *Beginner's Guide to Construct 2*.

- Handriyantini, Eva, and S. Kom. "Permainan edukatif (educational games) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar." *Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia*(2009).
- Hasmiana Hasan. (2015). "Kendala yang Dihadapi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Matematika di SD Negeri Gani Kabupaten Aceh Besar". *Jurnal Pesona Dasar*.
- Hendro Sahputro, Diana, Rusmala Santi. "Perangkat Ajar Dunia Hewan Berbasis Multimedia".
- Henny Maryati Ambarita. (2015). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung untuk Anak Kelompok A TK Teruna Bangsa". <http://www.scirra.com/tutorials/37/beginners-guide-to-construct-2>.
- Ika Wahyu Wiranti. (2015). "Pengaruh Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar pada Anak TK". *Artikel Jurnal Skripsi*.
- Irvan Rizkiansyah. (2013). "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Teknik Bermain Piano Berbasis Multimedia di Lembaga Kursus Musik Ethnictro Yogyakarta".
- Ismail, Wan Rosmanira, et al. "Students' inclination towards English language as medium of instruction in the teaching of science and mathematics." *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 18 (2011): 353-360.
- Jaidan Jauhari. (2009). "Studi Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran MIPA di Indonesia". *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Penerapan MIPA. Kurikulum, Pusat, Balitbang Depdiknas, and Jl Gunung Sahari Raya No. "Kurikulum dan hasil Belajar."* (2002).
- Lalu Saparwadi. (2016). "Efektivitas Metode Pembelajaran *Drill* dengan Pendekatan *Peer Teaching* Ditinjau dari Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Didaktik Matematika*.
- Lulu Choirun Nisa. (2012). "Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini".
- MEGASARI, YUNITA, UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA, and UN PGRI KEDIRI. "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN IMPROVE DENGAN PENGGUNAAN KEPALA BERNOMOR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI APK 1 SMK PEMUDA PAPAR TAHUN AJARAN 2015/2016 PADA POKOK BAHASAN MATRIKS."

NAEYC, Fred Rogers Center, (2012), *Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8*, A joint Position Statment, [online] tersedia : www.naeyc.org/files/naeyc/fle/position/PS_technology_WEB2.pdf

Nenden Ineu Herawati. "Pendidikan Pertama Pada Anak". Artikel Ilmiah.

Oetomo, B. S. D., Wibowo, E., Hartono, E., & Prakoso, S. (2007). Pengantar Teknologi Informasi Internet: Konsep dan Aplikasi. Penerbit Andi.

Rafidah, Ismi Aiman. *Perancangan Game Edukatif Bertema Farming Dengan Tokoh Strawberry Shortcake*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.

Selwyn, N. (2009, July). The digital native—myth and reality. In *Aslib Proceedings* (Vol. 61, No. 4, pp. 364-379). Emerald Group Publishing Limited.

Seribulan, M. N. M., Rahayu, S., & Isfaeni, H. (2014). Developing a Web-Based Learning (E-Learning) in General Biology Subjects with Joomla Program. *BIOSFER: JURNAL PENDIDIKAN BIOLOGI*, 7(1), 1-9.

Setyono Dwi Utomo, Veronika Effendy,ST.,MT. , Dawam Dwi Jatmiko,ST.,MT. (2017). "Analisis dan Implementasi *User Interface* Aplikasi Pengenalan Hewan Sebagai Media Interaktif Pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini dengan Teknologi *Augmented Reality* Menggunakan Metode *Child Centered Design* Jurnal Tugas Akhir Universitas Telkom". *e-Proceeding of Engineering*.

Sholih, Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek. "dengan UML." *Yogyakarta: Graha Ilmu* (2006).

Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PERMENDIKNAS NO.58 TAHUN 2009) Sudarmilah, E., Ferdian, R., Nugroho, L. E., Susanto, A., & Ramadani, N. (2013, October). Tech review: Game platform for upgrading counting ability on Preschool Children. In *Prosiding on the 5th International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE 2013)*,

Sugianto, Sugianto, Yudi Novianto, and Martono Martono. "PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN BINATANG DAN HABITATNYA BERBASIS Setiaji, Setiaji. "KAJIAN EFEKTIVITAS KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DENGAN GAME EDUKASI STUDI KASUS PADA TK (TAMAN KANAK KANAK) Se KECAMATAN CILEDUG." *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* 13.2 (2017): 199-208.

- Sugianto, Yudi Novianto, Martono. (2015). "Perancangan Game Edukasi Pengenalan Binatang dan Habitatnya Berbasis Android". Jurnal Ilmiah Media Processor.
- Sugiyono (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta cv.
- Suryana, Dadan. "Hakikat Anak Usia Dini". Modul 1
- Suryana, S. "Permasalahan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Pembangunan Pendidikan".
- Umi Hartati. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif BEDAH BERUANG (Belajar Mudah Berhitung Kurang) untuk Mengenalkan Konsep Pengurangan pada Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B". www.Wikipedia.Pendidikan_anak_usia_dini.html
- Yulmaini, Eti Febrianti (2011). "Perangkat Pembelajaran Ensiklopedia Hewan pada Anak TK". Prosiding: Seminar Nasional & Teknologi – IV.
- Yusuf, Salim, et al. "Effect of potentially modifiable risk factors associated with myocardial infarction in 52 countries (the INTERHEART study): case-control study." *The lancet* 364.9438 (2004): 937-952.